

**PENGARUH GAME EDUKATIF WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATERI PENGARUH GAYA TERHADAP BENDA KELAS IV SD NEGERI 115**

PEKANBARU

Gita Cahya Ramadhani¹, Fitriyeni²

^{1,2}Universitas Islam Riau

Alamat e-mail : gitacahyaramadhani@student.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Wordwall educational game on students' learning interest in the material of the influence of force on objects in grade IV of SD Negeri 115 Pekanbaru. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental method through a One-Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 33 grade IVB students selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out using a learning interest questionnaire given before and after the implementation of the Wordwall educational game. The results showed an increase in students' learning interest after the use of Wordwall media. The average pretest score of 74% increased to 91% in the posttest with an increase of 17.21%. In addition, the results of the paired sample t-test analysis showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05 and a calculated t value of -8.340 which indicated a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, it can be concluded that the use of the Wordwall educational game has a positive and significant effect on students' learning interest in science lessons on the effect of force on objects in fourth-grade students of SD Negeri 115 Pekanbaru.

Keywords: Wordwall, Learning Interest, Effect of Force on Objects

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukatif Wordwall terhadap minat belajar siswa pada materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV SD Negeri 115 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental melalui desain One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 33 siswa kelas IVB yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan game edukatif Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Nilai rata-rata pretest sebesar 74% meningkat menjadi 91% pada posttest dengan peningkatan sebesar 17,21%. Selain itu, hasil analisis uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung sebesar -8,340 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi pengaruh gaya terhadap benda kelas IV SD Negeri 115 Pekanbaru.

Kata Kunci : Wordwall, Minat Belajar, Pengaruh Gaya Terhadap Benda

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan (Purba & Saragih, 2023). Pada era yang semakin kompetitif, tuntutan terhadap mutu pembelajaran juga semakin tinggi. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan informasi dan stimulasi visual, sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun demikian, masih banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa modern. Minimnya inovasi dalam metode pembelajaran serta keterbatasan sumber daya sering menjadi hambatan utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Mandarsari, 2024).

Pembelajaran yang ideal dalam konteks pendidikan abad ke-21 adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning), di mana siswa ditempatkan sebagai subjek aktif dalam proses

pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, dan inovatif. Pembelajaran semacam ini tidak hanya menuntut peserta didik untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga mendorong mereka untuk memahami konsep secara mendalam, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Lingkungan belajar yang ideal ditandai dengan adanya keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, serta suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Astuti et al., 2025).

Pembelajaran (IPAS) merupakan kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pada proses menemukan dan

memahami informasi berupa fakta, gagasan, serta prinsip-prinsip ilmiah. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengenal diri sendiri, memahami lingkungan alam sekitar, serta mengembangkan kemampuan dalam menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPAS memberikan penekanan pada pengalaman belajar secara langsung sebagai upaya membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir dan pemahaman ilmiah terhadap fenomena alam. IPAS juga dipahami sebagai proses menghafal, memahami, serta menemukan ide dan informasi yang bersumber dari alam (Oktavia, 2023). Dengan demikian, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat agar menanamkan konsep pembelajaran IPAS pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, baik yang bersifat fisik maupun teknis, yang diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mendukung pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai dengan lebih efektif. Pada kondisi pembelajaran saat ini, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, demikian pula peserta didik diharapkan dapat berperan aktif agar proses pembelajaran berlangsung lebih hidup dan bermakna (Nurfadhillah et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran dapat berkontribusi dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, mempermudah penafsiran data, serta meringkas informasi, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Hariyono & Nur, 2021). Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti tape, buku, recorder, video, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan demikian, media pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan sumber belajar atau seperangkat alat yang berisi materi instruksional dan berfungsi untuk

merangsang peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyajikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Fahsa et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan berbagai permainan dan quiz interaktif yang dapat disesuaikan agar sesuai dengan konten pendidikan, terutama untuk siswa sekolah dasar (Fahsa et al., 2025). Media pembelajaran ini dinilai efektif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar karena menawarkan berbagai aktivitas interaktif, termasuk quiz dan permainan edukatif yang menghibur. Melalui tampilan visual dan fitur yang menyenangkan, Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan dan menyelesaikan tugas yang diberikan (Rahmadanti et al., 2024).

Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai bentuk permainan dan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana evaluasi materi pembelajaran. Platform ini dikembangkan untuk mendukung guru dalam menciptakan media pembelajaran daring yang menarik, seperti permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan topik atau materi yang sedang diajarkan. Selain itu, Wordwall dapat diakses secara gratis dan menyediakan berbagai template kuis, antara lain pilihan ganda, teka-teki silang, memilah kartu, mencocokkan gambar, serta mencari pasangan jawaban yang sesuai (Saputri & Hadiyanti, 2025). Pemanfaatan Wordwall memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

Minat belajar merupakan sebuah sikap atau perilaku disiplin pada aktivitas belajar, baik itu yang berkaitan dengan perencanaan belajar, ataupun inisiatif dalam melaksanakan usaha tersebut dengan serius. Minat belajar memiliki pengaruh yang kuat terhadap

peningkatan hasil belajar peserta didik, karena keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sangat bergantung pada tingkat minat yang dimilikinya. Minat muncul karena adanya dorongan dari hasrat keinginan untuk mengetahui sesuatu. Dengan demikian, minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat berinovasi dan berkreasi dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan minat dan motivasi pada peserta didik selama mengikuti pembelajaran (Syachruraji et al., 2024)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 115 Pekanbaru ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS masih belum optimal. Guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pemahaman serta keterampilan guru dalam menggunakan teknologi

pembelajaran, sehingga media berbasis teknologi jarang dimanfaatkan, padahal perkembangan teknologi pendidikan kini telah semakin maju dan beragam. Guru kelas IV juga menyatakan bahwa minat serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPAS masih bervariasi. yang terlihat dari tingkat perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa dalam bertanya atau menjawab pertanyaan, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, tetapi siswa lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat.

Selain memberikan dampak terhadap minat belajar, pembelajaran yang kurang interaktif juga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu, berdasarkan data nilai akhir semester ganjil yang diperoleh dari guru, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang ditunjukkan dengan persentase 60,6% siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) jika di konfersikan kedalam jumlah siswa terdapat 20 orang siswa yang tidak mencapai kkm dari 33 siswa yang berada pada kelas IVB. Data tersebut menunjukkan bahwa

secara umum pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih perlu ditingkatkan, termasuk pada materi pengaruh gaya terhadap benda yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Guru juga menyadari bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi, seperti game edukatif, dapat menjadi solusi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media tersebut masih belum dilakukan secara optimal. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran adalah game edukatif Wordwall.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Launin et al., 2022). yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan Wordwall, Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, terdapat peningkatan skor minat belajar sebesar 6,35. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan (Saputri & Hadiyanti, 2025) juga membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran IPA berbasis

Wordwall memberikan pengaruh secara nyata terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa yang semula berada pada angka 48,88 menjadi 77,19 setelah media Wordwall diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya penelitian (Syachruji et al., 2024) menyimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV, yang tercermin dari adanya perbedaan tingkat minat belajar sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Wordwall. Media Wordwall dinilai lebih efektif dibandingkan media konvensional karena mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan siswa melalui penyajian permainan yang bersifat interaktif.

Pemanfaatan media Wordwall dalam kegiatan pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media tersebut, siswa terlibat secara aktif dalam berbagai bentuk interaksi, baik dalam kegiatan diskusi kelompok maupun di luar kelompok, serta memperoleh

kesempatan untuk menyampaikan pendapat dan pandangan mereka terkait materi yang dipelajari bersama. (Fahsa et al., 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah metode sistematis dan objektif untuk pengumpulan dan analisis data yang melibatkan penggunaan data numerik untuk mendapatkan dan menganalisis informasi yang relevan dan dapat diandalkan tentang fenomena atau masalah tertentu (Damanik et al., 2025). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Adalah Pre- Eksperimen, dimana penelitian eksperimen dilakukan dengan hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok control. Pre- Eksperimen tidak memenuhi syarat sebagai penelitian eksperimen sesungguhnya (Sugiyono, 2023).

Desain eksperimen yang digunakan Adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Yakni penelitian dimana menggunakan satu kelompok subjek penelitian yang diberikan tes sebelum perlakuan (Pre-test), kemudian di berikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game edukatif Wordwall, dan di akhiri

dengan memberikan angket setelah diberi perlakuan (Post-test) untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah perlakuan diberikan.

Tabel 1 Desain Penelitian One Group
Pretest-Posttes Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Sumber : (Sugiyono, 2023)

Keterangan :

O1 : Pretest

X : Perlakuan game edukatif wordwall

O2 : Posttest Perlakuan akhir diberikan penggunaan game edukatif wordwall

Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 115 Pekanbaru. Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik purposive sampling. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 33 orang. Pemilihan kelas IV B didasarkan pada kondisi pembelajaran kelas yang belum optimal dalam memanfaatkan media berbasis teknologi, adanya permasalahan minat belajar siswa yang rendah pada pembelajaran IPAS selain itu kesiapan guru dan siswa dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Pemilihan satu kelas

dilakukan karena keterbatasan kondisi di lapangan, dimana pihak sekolah hanya memberikan izin pada peneliti untuk mengambil satu kelas saja untuk di teliti. Dengan demikian kelas IV B dianggap paling sesuai sebagai sample penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata pretest lebih rendah yaitu sebesar 74% dibandingkan dengan nilai rata rata posttest yaitu sebesar 91%, yang menunjukkan selisih sebesar 17,21% sehingga bisa dilihat sebelum diberikan perlakuan, minat siswa terhadap pembelajaran masih rendah.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata pretest lebih rendah yaitu sebesar 74% dibandingkan dengan nilai rata rata posttest yaitu sebesar 91%, yang menunjukkan selisih sebesar 17,21% sehingga bisa dilihat sebelum diberikan perlakuan, minat siswa terhadap pembelajaran masih rendah. Meningkatnya nilai posttest dibandingkan nilai pretest menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan media

Wordwall dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut juga sejalan dengan meningkatnya minat belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Uji t

No	Data	t hitung	t table (0,05)	Sig.
1	Pretest- posttest minat belajar siswa	- 8,340	2,036	0,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test), diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -8,340 dengan derajat kebebasan (df) = 32. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest minat belajar siswa setelah penerapan game edukatif Wordwall. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada materi pengaruh gaya terhadap

benda kelas IV SD Negeri 115 Pekanbaru.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan. Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Wordwall dengan materi pengaruh gaya terhadap benda. Dalam kegiatan ini siswa terlibat aktif melalui permainan edukatif yang tersedia pada Wordwall. Pada pertemuan ketiga, setelah pembelajaran menggunakan Wordwall selesai dilaksanakan, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran Wordwall. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 74% mengalami peningkatan menjadi 91% pada *posttest*. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 17,21%. Peningkatan persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap minat

belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan, minat belajar siswa masih tergolong rendah, namun setelah pembelajaran menggunakan Wordwall minat belajar siswa meningkat menjadi lebih baik.

Perbedaan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall terlihat jelas selama proses pembelajaran. Sebelum diberikan perlakuan, siswa cenderung kurang aktif, kurang fokus, kurang berani bertanya, dan kurang antusias karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Namun setelah penggunaan media Wordwall, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa mulai berani bertanya, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi bersama kelompoknya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV B SD Negeri 115 Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi pengaruh gaya terhadap benda. Hal ini dibuktikan dari hasil uji statistik menggunakan *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi

(Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Selain itu, nilai rata-rata pretest sebesar 73,70 meningkat menjadi 90,91 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 17,21. Dengan demikian, penggunaan game edukatif Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 115 Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, A. P., Dewi, K. N., & Sobri, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Perubahan Bentuk Energi Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 34 Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 222–235.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33599>
- Damanik, M. R., Manik, R. L., & Khadafi, M. (2025). Metode Peneelitan Kuantitatif : Konsep, Jenis Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Intelek Insan Cendekia*, 2(7), 13479–13496.
<https://doi.org/https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Fahsa, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 224–236.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5867>
- Hariyono, M., & Nur, W. A. (2021). Geoshape Digital : Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 35–50.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30659/pendas.8.1.35-50>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.
<https://doi.org/https://jurnal.jompardnd.com/index.php/jp> Vol.
- Mandarsari, P. (2024). Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Bagi Para Guru Bahasa Inggris. *Communnity Development Journal*, 5(2), 67–76.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2023). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
<https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Oktavia, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Mengubah Bentuk Energi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(20), 1395–1404.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digita. *All Fields of Science J-LAS*, 3(3), 43.
<https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., &

- Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Saputri, M., & Hadiyanti, P. O. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 3022–3033.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7575>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Syachrurroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Raya, J. C., Serang, K., Serang, K., Samuan, J., Lopang, B., Serang, K., & Serang, K. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas 3 muatan pelajaran ipa di sdn kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 13–21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1900>